

Gesundheitswarnung

Legen Sie Ihrer Gesundheit zuliebe nach jeder Stunde Spielzeit eine Pause von 15 Minuten ein. Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder zu wenig geschlafen haben. Spielen Sie immer in einem hell erleuchteten Raum. Bei einigen Menschen können durch das Betrachten von blinkenden Lichtern oder Mustern wie beispielsweise bei TV-Programmen oder Videospielen epileptische Anfälle auftreten. Selbst Spieler, bei denen solche Anfälle bisher nicht aufgetreten sind, können hiervon betroffen sein. Wenn Sie unter Epilepsie leiden, sprechen Sie mit Ihrem Arzt, bevor Sie Videospiele spielen. Wenn Sie während des Spiels eines der folgenden Symptome an sich bemerken, sollten Sie ebenfalls unverzüglich einen Arzt aufsuchen: Schwindel, Sehstörungen, Muskelzucken, andere unfreiwillige Bewegungen, Wahrnehmungsstörungen, geistige Verwirrung bzw. Krämpfe.

Raubkopien

Die nicht genehmigte Reproduktion dieses Spieleprodukts oder irgendeines seiner Teile sowie die nicht genehmigte Nutzung eingetragener Warenzeichen können strafrechtlich verfolgt werden. Piraterie schädigt Verbraucher ebenso wie die rechtmäßigen Entwickler, Publisher und Einzelhändler.

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	2
Systemanforderungen.....	3
Installationsanleitung.....	3
Deinstallationsanleitung.....	3
Setup.....	4
Spiel beenden.....	4
Speichern und Laden.....	4
Einleitung.....	4
Tastaturbelegung.....	5
Gamepad-Tastenbelegung.....	5
Hauptmenü.....	5
Level und Spielmodi.....	6
Optionen.....	7
Spielbildschirm.....	7
Credits.....	8

SYSTEMANFORDERUNGEN

Betriebssystem:	Windows® 2000 / XP
CPU:	Pentium® III 500 MHz oder besser
RAM:	256 MB RAM (512 MB empfohlen)
CD-ROM:	24x oder DVD-ROM
DirectX:	DirectX® 9
Video:	DirectX® 9-kompatible Grafikkarte
Sound:	DirectX® 9-kompatible Soundkarte
Sonstige:	Maus/Tastatur/Lautsprecher

INSTALLATIONSANLEITUNG

Es wird dringend empfohlen, alle Programme zu schließen, bevor Sie irgendeine Software auf Ihrem Computer installieren. Hierzu zählen auch Bildschirmschoner und Antiviren-Programme, die den Installationsprozess stören können.

1. Legen Sie die NinjaBread Man™ CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
 - 2a. Wenn der Autorun-Modus auf Ihrem Computer aktiviert ist, beginnt die Installation automatisch. Bitte befolgen Sie die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm.
 - 2b. Wenn der Autorun-Modus auf Ihrem Computer deaktiviert ist ...
 - i) Klicken Sie doppelt auf das „Arbeitsplatz“-Symbol.
 - ii) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des CD-ROM-Laufwerks und wählen Sie die Option „Öffnen“.
 - iii) Klicken Sie doppelt auf die Datei „Setup.exe“.
- oder
- i) Öffnen Sie das Startmenü im Windows®-Desktop.
 - ii) Wählen Sie „Ausführen“ und geben Sie den Buchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks gefolgt von „Setup.exe“ ein (z.B. D:\Setup.exe).

DEINSTALLATIONSANLEITUNG

Um NinjaBread Man™ zu deinstallieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

Klicken Sie im Windows®-Desktop auf:

Start → Programme → Metro 3D → NinjaBread Man → Uninstall NinjaBread Man

SETUP

NinjaBread Man™ ist ein Singleplayer-Spiel, das mithilfe der Tastatur oder eines Gamepads gespielt wird. Wenn Sie ein Gamepad verwenden, muss es angeschlossen sein, wenn das Spiel gestartet wird. Um die vollständige Bewegungsfreiheit zu gewährleisten, werden auch analoge Gamepads unterstützt.

SPIEL BEENDEN

Um das Spiel zu beenden, kehren Sie zum Hauptmenü zurück und drücken Sie die „Esc“-Taste.

SPEICHERN UND LADEN

Sie können in NinjaBread Man™ bis zu 64 Spielstände speichern. Diese werden in Gruppen zu 8 Spielständen in 8 separaten Ordnern gespeichert. Beim Starten des Spiels haben Sie die Möglichkeit, einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden oder die „Autosave“-Option zu aktivieren, um eine neue Speicherdatei zu erstellen. Um einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie zunächst den Ordner, der die gewünschte Datei enthält. Wählen Sie dann die zu ladende Datei. Wenn Sie ein neues Spiel starten möchten, öffnen Sie einen Speicherstand-Ordner, der ungenutzte Speicherdateien enthält, und wählen Sie eine dieser Dateien.

Sobald Sie eine neue Speicherdatei ausgewählt oder einen zuvor gespeicherten Spielstand geladen haben, wird die „Autosave“-Funktion aktiviert. Ihre Spielfortschritte werden nun automatisch gespeichert.

Wenn Sie beim Start des Spiels keinen Spielstand geladen und keine neue Speicherdatei erstellt haben, können Sie dies zu jedem Zeitpunkt im „Save/Load“-Menü im Bildschirm des Hauptmenüs tun. Wählen Sie in diesem Fall, ob Sie Ihr aktuelles Spiel speichern oder ein zuvor gespeichertes Spiel laden wollen. Der weitere Prozess entspricht dem Verfahren des Speicherns oder Ladens während des Spielstarts.

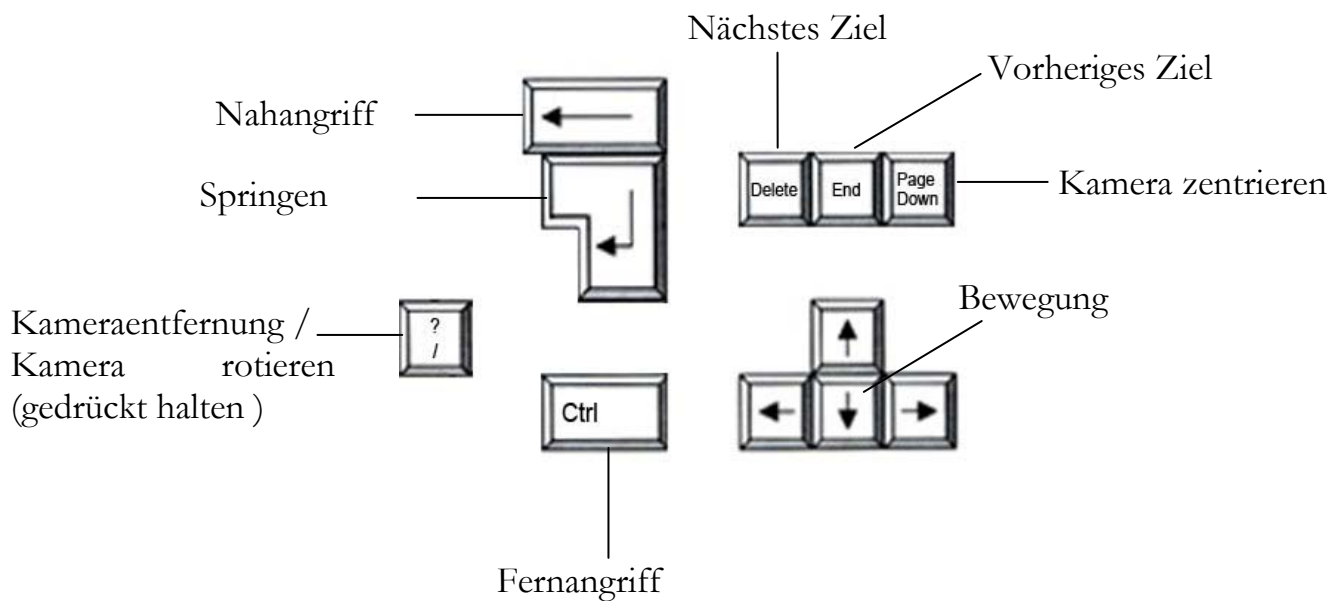
EINLEITUNG

Horden bissiger Muffins, wütende Bienen und Marmeladenmonster haben die Herrschaft über das einstmals so süße und leckere Candy Land übernommen. Nur ein Mann kann diese böse Armee aus Monsterkuchen stoppen. Er ist ein richtig harter Kerl, ein Mann, der auch unter Druck nicht zerbröselt. NinjaBread Man ist hier!

Benutzen Sie Wurfsterne, um Gegner zu betäuben und zerlegen Sie sie dann mit NinjaBread Mans mächtigem Samuraischwert in wackelnde Haufen aus Himbeermarmelade.

Kann NinjaBread Man es schaffen? Die Zukunft von Candy Land liegt in Ihren Händen!

TASTATURBELEGUNG



GAMEPAD-TASTENBELEGUNG

Für das Spiel mit dem Gamepad gibt es keine Standardkonfiguration. Die Tastenbelegung hängt von der Art des verwendeten Controllers und der in den Windows® Game Controller-Einstellungen definierten Konfiguration ab. Verwenden Sie einen Controller mit mindestens 8 Aktionstasten, die jeweils einer Tastenfunktion der Tastatur zugewiesen werden.

HAUPTMENÜ

Play Game (Spielen) – Wenn Sie diese Option wählen, werden Sie aufgefordert, eines der verfügbaren Level auszuwählen (weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie im Abschnitt „Level und Spiel-Modi“).

Options (Optionen) – In diesem Menü können Sie die Spieloptionen konfigurieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Optionen“ dieses Handbuchs.

Save & Load (Speichern und Laden) – Diese Option öffnet das Speicher- und Lademenü von NinjaBread Man™. Hier können Sie Ihre Spielstände manuell speichern oder laden. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Speichern und Laden“ dieses Handbuchs.

Credits – In diesem Menü finden Sie die Namen der talentierten Mitarbeiter von Data Design Interactive, die NinjaBread Man™ geschaffen haben. Genauere Informationen finden Sie im Abschnitt „Credits“ dieses Handbuchs.

In den Menüs von NinjaBread Man™ finden Sie am unteren Bildschirmrand eine kontextabhängige Hilfe-Leiste, die dem Spieler die Navigation durch die Menüs erleichtert. Die Hilfe-Leiste zeigt die Bedeutung der einzelnen Buttons und Änderungsmöglichkeiten entsprechend dem Menüstatus und der Situation an.

LEVEL UND SPIELMODI

Zu Beginn steht Ihnen nur ein spielbares Level zur Verfügung. Um weitere Level freizuspielen, müssen Sie zunächst das vorhergehende Level im normalen Modus abschließen. Es gibt insgesamt 4 Spielmodi. Beachten Sie bitte, dass diese 4 Spielmodi nur für die 4 Hauptlevel zur Verfügung stehen. Jedes Level kann zunächst nur im normalen Modus gespielt werden. Wenn Sie ein Level abgeschlossen haben, wird der nächste Modus für dieses Level freigeschaltet. Schließen Sie das Level in diesem neuen Modus ab, um den nächsten Modus freizuspielen usw. Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung der verschiedenen Level-Modi in der Reihenfolge, in der sie freigeschaltet werden:

Normaler Modus – In diesem Modus müssen Sie die 8 Energiestangen sammeln, damit NinjaBread Man den Teleporter aktivieren kann. Auf dem Bildschirm sehen Sie einen Pfeil, der Sie zu der nächsten Energiestange führt.

Punkte-Pickup-Modus – In diesem Modus können Sie zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen. Wie im normalen Modus müssen Sie auch hier wieder Energiestangen sammeln; jedoch auch eine bestimmte Menge an Süßigkeiten, die im Level verteilt sind. Die Menge der zu sammelnden Artefakte hängt von der gewählten Schwierigkeitsstufe des Levels ab.

Zeitlimit-Modus – Dieser Modus entspricht dem normalen Modus – mit einem entscheidenden Unterschied: Sie müssen das Level innerhalb eines vorgegebenen Zeitraums erfolgreich abschließen. Die verbleibende Zeit können Sie in der Fortschrittsanzeige ablesen.

Versteckte Pickups-Modus – Dieser Modus unterscheidet sich von den anderen Spielmodi. Sie müssen keine Energiestangen einsammeln, um Ninjabread Mans Teleporter zu aktivieren, und es gibt keine Pfeile, die Ihnen den Weg zeigen. In diesem Modus sind 20 Süßigkeiten im Level versteckt. Sie müssen alle 20 Süßigkeiten finden, um NinjaBread Mans Teleporter zu aktivieren.

OPTIONEN

How To Play (Spielerklärung) – Diese Option bietet Ihnen eine umfassende und leicht verständliche Erklärung der Features in NinjaBread Man™ sowie deren Bedeutung für das Spiel und wonach Sie suchen müssen.

Controller – Diese Option erinnert den Spieler an die Funktionen der Controller-Tasten.

Sound – Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte und die allgemeine Lautstärke einstellen. Diese Einstellungen werden mit den entsprechenden Spielständen gespeichert.

SPIELBILDSCHIRM



1 - Extra-Leben: Wenn dieser Wert 0 erreicht, müssen Sie besonders vorsichtig sein, denn das Spiel ist vorbei, wenn Sie noch ein Leben verlieren.

2 - Gesundheitsanzeige: Jedes Mal, wenn Sie Schaden erleiden, verlieren Sie eines der Herzen. Wenn alle Herzen aufgebraucht sind, verlieren Sie ein Leben. Für jeweils 10 Herzen erhalten Sie beim Einsammeln des nächsten Herzens ein zusätzliches Leben. Wenn Sie einen Gegner besiegen (mit Ausnahme fliegender Gegner), erscheint mitten im Kampf ein geflügeltes Herz und schwebt nach oben. Greifen Sie dieses Herz schnell, um ein weiteres Gesundheits-Herz zu erhalten.

3 - Level-Punktzahl: Zeigt Ihre aktuelle Punktzahl an.

4 - Fortschrittsanzeige: Zeigt die gefundenen Energiestangen sowie die gefundenen und noch benötigten Süßigkeiten an.

Der aus blauen Kugeln bestehende Ring zeigt die Anzahl der bereits gesammelten Stangen an. Der Teleporter kann erst aktiviert werden, wenn alle Kugeln leuchten.

Die Zahlen im Innern des Rings zeigen an, wie viele Süßigkeiten bereits gesammelt wurden und wie viele Sie noch benötigen, um den Teleporter im „Punkte-Pickups“- oder „Versteckte Pickups“-Modus zu aktivieren.

5 - Waffenenergie: Zeigt die aktuelle Energie der Fernangriffe von NinjaBread Man an. Jedes Mal, wenn NinjaBread Man den Fernangriff verwendet, erhöhen sich die Energie und Genauigkeit dieser Fähigkeit. Wenn NinjaBread Man jedoch Schaden erleidet, verringert sich dieser Wert.

6 - Richtung zur nächsten Energiestange: Dieser Pfeil zeigt Ihnen die allgemeine Richtung zur nächsten Energiestange an.

CREDITS

Entwickelt von

Data Design Interactive

Programmierungsleiter

Karl White

Leitender Programmierer

Adrian Fox

Programmierer

Julian Alden-Salter
Ian Newborn

Künstlerische Leitung

Michael Rooker

Grafiker

Mike Rooker
Dean Guy

Zusätzliches Design

Mark Gemmell
Ronald Haupt

Leveldesign

Chris Bell
Ronald Haupt

Qualitätssicherung

Mark Gemmell
Ronald Haupt
Matt Lee
Cassandra Neal

Projektleiter

Ronald Haupt

Produzent

Stewart Green

Audioproduktion

Paul Weir, Earcom Ltd.

Publisher

Metro 3D

Besonderen Dank an

Christine
Eltern
Andere Eltern
Mark. Amanda.
Rob Nicholls
Hi Jean

Dieses Spiel verwendet die **GODS™**-Technologie. ©2005 Green Solutions Ltd

Havok tm © copyright 1999-2004 havok.com inc (und deren Lizenznehmer). Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen unter www.havok.com

Renderware ist ein eingetragenes Warenzeichen der canon inc. Teile dieser Software sind urheberrechtlich geschützt - © 1998-2004 criterion software ltd und deren Lizenznehmer.